

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Intensitas Penggunaan

a. Pengertian intensitas

Intensitas berasal dari kata “intens” yang berarti keadaan tingkatan. Intensitas diartikan sebagai ukuran tingkatan seseorang dalam melakukan kegiatan tertentu. Kegiatan tersebut biasanya yang menimbulkan rasa senang atau terdapat kepuasan setelah melakukannya. Intensitas berkaitan dengan kuantitas tenaga yang digunakan dalam melakukan kegiatan sesuatu. Intensitas dimaknai sebagai segala tenaga atau usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Seseorang akan melakukan usaha dengan semangat dan niat yang kuat karena adanya motivasi untuk mencapai tujuan tersebut yang kemudian dapat memberikan kepuasan atau kesenangan tersendiri bagi orang yang melakukannya.

Menurut Partanto intensitas adalah kemampuan atau kekuatan, gigih tidaknya, kehebatan.²⁸ Dalam kamus *psychology* adalah kuatnya tingkah laku atau pengalaman, atau sikap yang dipertahankan.²⁹ Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia intensitas adalah

²⁸ Pius A. Partanto, dkk, *Kamus Ilmiah Populer*. (Surabaya: Arloka, 2011), hal. 265

²⁹ Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hal.

keadaan tingkat atau ukuran intens.³⁰ Dari beberapa pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa intensitas adalah bentuk kuantitas penggunaan sesuatu berdasarkan tingkat frekuensi serta durasi penggunaannya. Intensitas juga merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan sesuatu secara berulang-ulang dalam jangka waktu tertentu.

b. Pengertian penggunaan

Secara etimologi penggunaan berasal dari kata guna yang mendapat awalan peN- dan akhiran -an. “guna” itu sendiri diartikan sebagai faedah, manfaat, kebaikan, dan budi baik. Sedangkan jika digabung menjadi penggunaan dapat diartikan sebagai proses, pembuatan, cara memakai, pemakaian. Kata penggunaan sering ditemui dalam setiap kalimat deskriptif yang menjelaskan nilai guna atau manfaat dari sesuatu. Penggunaan erat kaitannya dengan kegiatan menggunakan barang yang memiliki manfaat. Penggunaan juga dapat diartikan sebagai pemakaian sesuatu yang dilakukan seseorang dan dapat bermanfaat baik bagi dirinya maupun orang lain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penggunaan adalah cara memakai, menggunakan.³¹ Dapat disimpulkan bahwa penggunaan adalah perbuatan seseorang dalam menggunakan sesuatu yang memiliki nilai guna atau manfaat.

³⁰ Hehanian dan Farlin, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*. (Jakarta : Grasindo, 2002), hal. 170

³¹ Hehanian dan Farlin, *Kamus....*, hal. 321

c. Pengertian intensitas penggunaan

Intensitas merupakan kuantitas penggunaan sesuatu yang dilakukan seseorang berdasarkan tingkat frekuensi serta durasi penggunaannya. Intensitas juga diartikan sebagai lamanya seseorang dalam menggunakan sesuatu. Sedangkan penggunaan merupakan cara penggunaan yang dilakukan seseorang dalam memanfaatkan sesuatu. Berdasarkan penjelasan tersebut mengenai pengertian intensitas dan penggunaan, dapat diketahui bahwa intensitas penggunaan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dalam menggunakan sesuatu yang dilakukan secara konsisten atau terus-menerus. Penggunaan tersebut dilakukan oleh seseorang dalam kegiatannya yang memiliki nilai guna atau manfaat bagi penggunaannya.

2. Media Sosial

a. Pengertian media sosial

Media sosial merupakan salah satu media yang biasa digunakan untuk mencari informasi dengan menggunakan internet. Melalui media sosial inilah seseorang dapat dengan mudah mencari informasi atau data yang diinginkan. Adanya media sosial memudahkan seseorang dalam mencari setiap informasi yang dibutuhkan dengan cepat. Pemanfaatan media sosial membuat seseorang lebih efisien waktu dalam menggali informasi, karena informasi yang dicari bisa langsung diperoleh. Sehingga penggunaan media sosial menjadi pilihan karena tidak membutuhkan waktu yang lama.

Nasrullah berpendapat bahwa media sosial adalah fasilitator online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.³² Menurut Shirky media sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi, bekerjasama diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi.³³ Dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan salah satu bentuk perkembangan dari adanya internet, dimana seseorang dapat saling terhubung dengan setiap orang yang tergabung dalam media sosial yang sama untuk berbagi informasi dan berkomunikasi.

b. Jenis-jenis media sosial

Media sosial tidak hanya digunakan untuk kegiatan komunikasi namun juga dapat digunakan untuk membantu mencari informasi dalam kegiatan pembelajaran. pemanfaatan media sosial sebagai sumber belajar dan komunikasi tanpa batas waktu dan ruang. Berikut merupakan jenis-jenis media sosial yang sering digunakan dalam membantu kegiatan pembelajaran adalah.

1) *Youtube*

Youtube adalah salah satu platform penyedia layanan streaming dan video secara online. *Youtube* merupakan media sosial yang memungkinkan para penggunanya untuk melihat, mengirim, dan berbagi video.

³² Rulli Nasrullah, *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 11

³³ Ibid., hal. 12

2) *Whatsapp*

Whatsapp atau yang biasa disebut dengan WA merupakan media sosial chatting tanpa menggunakan biaya, namun cukup menggunakan koneksi internet saja.

3) *Instagram*

Instagram atau biasa disebut dengan IG merupakan media sosial yang memungkinkan bagi penggunanya untuk berbagi foto dan video serta membuat cerita singkat.

4) *Facebook*

Facebook merupakan aplikasi media sosial yang lengkap dimana kita dapat berkomunikasi dengan orang lain, berbagi video, membuat suatu grup, membuat jadwal bersama, dan sebagainya.³⁴

c. Dampak negatif dan dampak positif media sosial

Dalam media sosial tidak ada batasan ruang dan waktu dan dengan siapa mereka berkomunikasi, kapanpun dimanapun dan dengan siapapun. Oleh karena itu media sosial sangat berpengaruh dalam kehidupan seseorang. Berikut merupakan dampak negatif yang ditimbulkan dari media sosial menurut Zukria (dalam Kairuni, N. 2016) adalah.

- 1) Berkurangnya waktu belajar bahkan sampai lupa waktu karena terlalu asyik menggunakan media sosial.
- 2) Mengganggu konsentrasi belajar di sekolah.

³⁴ Rakha Fahreza, *Macam Media Sosial yang Paling Sering Digunakan oleh Orang Indonesia*, diakses dari <https://www.merdeka.com/jatim/macam-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-oleh-orang-indonesia-klm.html>, pada 4 Juni 2020

- 3) Merusak moral siswa karena sifat remaja yang labil, mereka dapat mengakses atau melihat gambar yang kurang baik milik orang lain dengan mudah.
- 4) Menghabiskan uang jajan untuk mengakses internet.
- 5) Mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar gawai, komputer maupun laptop dapat mengganggu kesehatan.

Berikut merupakan dampak positif dari penggunaan media sosial yaitu.

- 1) Mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah mengenai tugas.
- 2) Mencari dan menambah teman atau bertemu kembali dengan teman lama, baik teman di sekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertemu melalui media sosial.
- 3) Menghilangkan rasa penat, karena seharian disibukkan dengan pelajaran di sekolah. Misalnya, mengomentari situs orang lain yang terkadang lucu dan menggelitik, bermain game, dll.³⁵

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial memiliki dampak positif dan memiliki dampak negatif dalam penggunaannya. Beberapa kemudahan penggunaan media sosial ini dapat memanjakan para pengguna sehingga intensitasnya dapat meningkat. Kemudahan tersebut dapat diakses setiap waktu, tidak memiliki batasan waktu, tidak memiliki

³⁵ Kairuni N., *Dampak Penggunaan Media Sosial*. (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2016), hal.

batasan dalam bersosialisasi, serta seseorang dapat berkomunikasi dengan siapa saja, baik dengan orang yang dikenal maupun orang yang tidak dikenal.

3. Sumber Belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi akibat adanya suatu pengalaman. Proses dari adanya perubahan itu tidak terlepas dari komponen-komponen lain yang saling berinteraksi didalamnya. Salah satu komponen tersebut adalah sumber belajar. Adanya sumber belajar akan sangat membantu tercapainya keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau tercapai jika siswa paham mengenai materi yang disampaikan oleh guru, yang tentunya dengan memanfaatkan adanya sumber belajar yang ada. Oleh karena itu sumber belajar menjadi salah satu komponen penting yang harus diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai, sumber belajar merupakan segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya.³⁶ Anitah juga berpendapat bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan belajar.³⁷ Sedangkan menurut Yusuf, sumber belajar adalah segala jenis media, benda, data, fakta, ide, orang, dan lain-lain yang dapat mempermudah terjadinya proses belajar bagi siswa.³⁸

³⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007), hal. 77

³⁷ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*. (Surakarta: UNS Press, 2008), hal. 5

³⁸ Pawit M. Yusuf, *Komunikasi Instruksional*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 250

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar merupakan segala sumber atau bahan yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran yang memudahkan siswa dalam mencari dan memperoleh informasi terkait materi pembelajaran.

Keberadaan sumber belajar sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran. Sumber belajar dapat dijadikan sebagai alat penunjang pembelajaran bagi siswa. Berikut merupakan manfaat dari sumber belajar.

- a. Memberi pengalaman belajar secara langsung dan konkret kepada siswa, misalnya karyawisata ke objek seperti masjid, makam, dan museum.
- b. Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau dilihat secara langsung dan konkret, misalnya denah, sketsa, foto, film, dan majalah.
- c. Dapat memberi informasi akurat dan terbaru, misalnya buku bacaan, ensiklopedia, dan koran.
- d. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan, baik dalam lingkup makro (misalnya belajar sistem jarak jauh melalui modul) maupun mikro (pengaturan ruang kelas yang menarik, simulasi, penggunaan film, dan proyektor).
- e. Dapat merangsang siswa berpikir, bersikap, dan berkembang lebih lanjut, misalnya buku teks, buku bacaan, dan film yang mengandung

daya penalaran sehingga dapat merangsang siswa untuk berpikir, menganalisis, dan berkembang lebih lanjut.³⁹

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran memiliki makna sebagai interaksi atau hubungan antara siswa dengan guru. Interaksi tersebut bertujuan untuk menyampaikan segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini tentu dilakukan oleh guru dan siswa secara maksimal agar tercapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Tujuan dari adanya pembelajaran tematik ini adalah agar siswa mampu mempelajari dan memahami materi yang disampaikan guru tanpa harus memisahkan mata pelajaran. Pembelajaran tematik lebih memudahkan siswa dalam memahami suatu hal yang mereka pelajari, karena fokus pembelajarannya diarahkan pada pembahasan tema yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sedangkan tematik berasal dari kata “tema” yang berarti gagasan utama yang menjadi bahasan sebuah perbincangan. Gagasan utama inilah yang kemudian dipadukan atau disatukan dalam satu kesatuan yang bermakna. Pemaduan tersebut berdasarkan pada beberapa mata pelajaran yang dipadukan menjadi satu tema tertentu.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa pelajaran (bahkan lintas rumpun mata pelajaran) dan diikat dalam tema-tema tertentu.⁴⁰ Pembelajaran ini melibatkan beberapa

³⁹ Andi Prastowo, *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. (Jakarta: Kencana, 2018), hal. 32

⁴⁰ Mamat S. B., dkk., *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Dirjen Kelembagaan Agama Islam, Depog RI, 2007), hal. 4

kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator dari suatu mata pelajaran, atau bahkan beberapa mata pelajaran. Siswa membentuk pengetahuannya melalui interaksi dengan orang lain, bukan hasil bentukan orang lain. Proses pembentukan pengetahuan tersebut berlangsung secara terus-menerus sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa semakin lengkap.

Adapun tujuan pembelajaran tematik, sebagai berikut.

- a. Menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpang tindih materi.
- b. Memudahkan siswa untuk melihat hubungan yang bermakna.
- c. Memudahkan siswa untuk memahami materi/konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.⁴¹

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu terdiri dari beberapa mata pelajaran yang dijadikan ke dalam suatu tema tertentu. Pembelajaran tematik ini dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dan mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Melalui pembelajaran tematik siswa diharapkan dapat belajar dengan kreativitas tinggi, karena siswa dituntut aktif dalam mempelajari konsep-konsep dari materi yang diajarkan.

⁴¹ Ibadullah Malawi dan Ani Kadarwati, *Pembelajaran Tematik: (Konsep dan Aplikasi)*. (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2017), hal. 3

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur keberhasilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Tolak ukur tercapainya pembelajaran tersebut dilakukan dengan menggunakan evaluasi. Evaluasi tersebut kemudian menghasilkan hasil belajar yang akan menunjukkan perkembangan siswa selama pembelajaran. Melalui hasil belajar guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa, dan apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.⁴² Hasil belajar adalah salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.⁴³ Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.⁴⁴

⁴² M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), hal.

⁴³ Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar*. (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004), hal. 4

⁴⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 3

Dari beberapa teori tersebut mengenai pengertian hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku : kognitif, afektif dan psikomotorik yang terjadi pada siswa setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil tidaknya suatu pembelajaran dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Berikut merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Slameto, sebagai berikut.

- 1) Faktor internal, yang terdiri dari faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal, terdiri dari faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.⁴⁵

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu.

- 1) Faktor internal, meliputi aspek fisiologis dan aspek psikologis.
- 2) Faktor eksternal, meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu.

- 1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.

⁴⁵Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 3

2) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.⁴⁶

c. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu.⁴⁷ Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, dimana pengetahuan siswa dapat bertambah, lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, mengembangkan keterampilannya, memiliki pandangan yang baru atas suatu hal, dan bisa menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran data pustaka, peneliti menemukan beberapa referensi penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan aspek teoritis penelitian ini, yaitu mengenai pengaruh intensitas penggunaan media sosial. Peneliti mendapatkan pelengkap, pembanding dan memberi gambaran awal mengenai kajian terkait permasalahan ini, antara lain.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Isnaini Huwaidah pada tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di SDN 1 Nologaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019”. Jurusan

⁴⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 132

⁴⁷ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hal. 3

Pendidikan Guru MI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan penelitian *expost facto*. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan intensitas penggunaan media sosial *Youtube*, mendeskripsikan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP, dan menjelaskan pengaruh penggunaan media sosial *Youtube* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP di SDN 1 Nologaten Ponorogo. Penelitian ini menggunakan teknik regresi linier sederhana. Dalam penelitian ini diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa di SDN 1 Nologaten Ponorogo. Terlihat dari besar koefisien determinasi adalah 18,4% yang artinya media sosial *youtube* (X) berpengaruh sebesar 18,4% terhadap kreativitas siswa (Y) di SDN 1 Nologaten Ponorogo dan 81,6% dipengaruhi oleh faktor lain.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Qurrota A'yun pada tahun 2018 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Karakter Siswa Kelas V MIN 2 Mataram Tahun Ajaran 2017/2018". Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mataram. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan media sosial terhadap karakter siswa. Penelitian ini menggunakan analisis statistik linier sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh intensitas penggunaan media

sosial terhadap karakter siswa kelas V MIN 2 Mataram. Persentase intensitas penggunaan media sosial sebagai salah satu hal yang berpengaruh terhadap karakter siswa kelas V MIN 2 Mataram, sangatlah sedikit yaitu 4,41%. Dan berarti bahwa 95,59% yang mempengaruhi karakter mereka adalah faktor lain.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Fatma Saputri pada tahun 2015 yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Jejaring Sosial terhadap Kecerdasan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri Gedongkiwo Yogyakarta”. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif dan signifikan intensitas penggunaan jejaring sosial terhadap kecerdasan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri Gedongkiwo Yogyakarta. Hal tersebut terlihat dari gambaran persamaan garis regresi yang digunakan untuk memprediksi kecerdasan sosial berdasarkan intensitas penggunaan jejaring sosial adalah $\hat{Y} = 99,560 - 0,125X$. Yang berarti bahwa variabel intensitas penggunaan jejaring sosial dapat memprediksikan variabel kecerdasan sosial. Bila intensitas penggunaan jejaring sosial ditingkatkan sampai nilai 1, maka kecerdasan sosial akan menjadi 80,56.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Aulia Tifani pada tahun 2019 yang berjudul “Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri di Kota Palopo

Makassar”. Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di 6 sekolah yang ada di Kota Palopo hanya ada 3 sekolah yang mempunyai angka signifikan lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian ke 3 sekolah tersebut maka H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media sosial terhadap hasil belajar Geografi siswa. Hal ini dapat diketahui pengaruh penggunaan media sosial adalah sebesar 10,7% - 15,8% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Kemudian untuk 3 sekolah lainnya memiliki angka signifikan $> 0,05$ dengan berdasarkan ketentuan jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 pada taraf kepercayaan 95% ($P > 0,05$), maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Yang berarti tidak terdapat pengaruh positif variabel media sosial terhadap hasil belajar Geografi siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Chusnul pada tahun 2015 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta”. Dalam penelitian tersebut dianalisis data penelitian, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media sosial terhadap hasil belajar IPA. Hal tersebut terlihat dari hasil analisis hipotesis yang diperoleh menunjukkan 78,6% media sosial berpengaruh

terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nama peneliti Anisa Isnaini Huwaidah yang berjudul penelitian Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di SDN 1 Nologaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019.	Sama-sama menggunakan jenis penelitian <i>expost facto</i> dan menggunakan analisis statistik regresi linier sederhana.	Berbeda variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan variabel X (Penggunaan Media Sosial Youtube) dan Y (Kreativitas Siswa) berbeda. Obyek dan subyeknya juga berbeda.
2.	Nama peneliti Qurrota A'yun yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Karakter Siswa Kelas V MIN 2 Mataram Tahun Ajaran 2017/2018.	Sama-sama menggunakan jenis penelitian <i>expost facto</i> dan menggunakan analisis statistik regresi linier sederhana.	Berbeda variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan variabel X (Penggunaan Media Sosial) dan Y (Karakter Siswa) berbeda. Obyek dan subyeknya juga berbeda.
3.	Nama peneliti Kurnia Fatma Saputri yang berjudul Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Jejaring Sosial terhadap Kecerdasan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri Gedongkiwo Yogyakarta.	Sama-sama menggunakan jenis penelitian <i>expost facto</i> dan menggunakan analisis statistik regresi linier sederhana.	Berbeda variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan variabel X (Intensitas Penggunaan Aplikasi Jejaring Sosial) dan Y (Kecerdasan Sosial Siswa) berbeda. Obyek dan subyeknya juga berbeda.

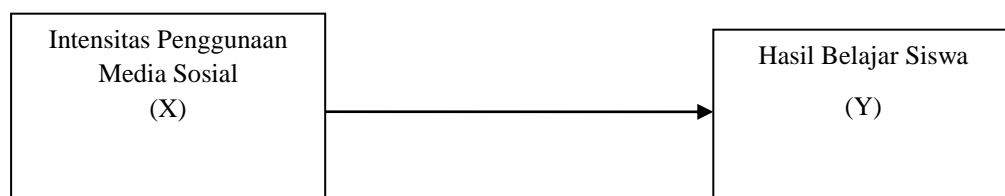
No.	Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3.	Nama peneliti Kurnia Fatma Saputri yang berjudul Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Jejaring Sosial terhadap Kecerdasan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri Gedongkiwo Yogyakarta.	Sama-sama menggunakan jenis penelitian <i>expost facto</i> dan menggunakan analisis statistik regresi linier sederhana.	Berbeda variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan variabel X (Intensitas Penggunaan Aplikasi Jejaring Sosial) dan Y (Kecerdasan Sosial Siswa) berbeda. Obyek dan subyeknya juga berbeda.
4.	Nama peneliti Andi Aulia Tifani yang berjudul Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri di Kota Palopo Makassar.	Sama-sama menggunakan jenis penelitian <i>expost facto</i> dan menggunakan analisis statistik regresi linier sederhana.	Berbeda variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan variabel X (Penggunaan Media Sosial) dan Y (Hasil Belajar Geografi Siswa) berbeda. Obyek dan subyeknya berbeda. Selain itu jenjang yang diteliti juga berebeda.
5.	Nama peneliti Muhammad Chusnul yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.	Sama-sama menggunakan jenis penelitian <i>expost facto</i> dan menggunakan analisis statistik regresi linier sederhana.	Berbeda variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan variabel X (Penggunaan Media Sosial) dan Y (Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV) berbeda. Obyek dan subyeknya juga berbeda.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi obyek permasalahan. Kerangka berpikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.⁴⁸ Kerangka berpikir penelitian ini yaitu melihat adanya pengaruh intensitas penggunaan media sosial sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini intensitas penggunaan media sosial dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Adapun kerangka penelitian dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di MIN 14 Blitar”, sebagai berikut.

Gambar 2.1

**Kerangka Berpikir Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial
sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada
Pembelajaran Tematik di MIN 14 Blitar**



⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: ALFABETA CV, 2016), hal. 60